

## 修 士 論 文 の 和 文 要 旨

|   |                                 |              |
|---|---------------------------------|--------------|
| 大学院 電気通信学研究科 博士前期課程 人間コミュニケーション学専攻  |                                 |              |
| 氏 名   | 本多 朋一                           | 学籍番号 0336013 |
| 論 文 題 目   | コミュニティサイトにおけるリレーションシップの3D視覚化の研究 |              |
| <p>要 旨</p> <p>近年インターネットの普及、技術の高度化により、さまざまなコミュニケーション手段が発達し、画像・動画の配信やこれらをもちいたリアルタイムコミュニケーション、またweb上の3D空間を利用したネットワークゲームなど、その技術や活用環境は非常に多岐にわたっている。また従来のコミュニティにおいても、コミュニティサイトと呼ばれるものが出現し、その中では参加者同士である種のリレーションを築くことで、多種多様なコミュニケーションを成り立たせている。また、近年ではそのようなリレーションをノードを使いグラフ化することで視覚化を試みる研究が様々なされてきている。</p> <p>本研究では、コミュニティサイトのリレーションシップにおけるもう一つの重要な要素である「距離」に着目し、「距離」を3D空間における座標としてリアルタイムに計算し表示するシステムを提案する。そして、記事が投稿されるたびに、リアルタイムに記事どうしのリレーションシップを3D空間上に表示するような視覚化モデルを作成し、これを試行的に運用することで、その振る舞いを検証することを目的とする。</p> <p>複数のキーワードで関係づけられた多数の投稿記事を想定し、キーワードを共有しているか否かによって記事どうしが近いか遠いかを計算し表示するようなシステムを作り、運用する。システム制作には、掲示板部分をPerlで、3D表示部分をDirectorMXで、そして3次元座標計算には、オープンソース・Rをシステムに組み込むことで行う。</p> <p>研究方法で提示した手段の通りに、コミュニティサイトのシステムを作成し、それを実際に運用することで実験を行った。特定のキーワードをこちらで任意に設定して、その掲示板に書き込まれる記事の、キーワードとのマッチングデータと書き込み数によって、3Dモデルがどのような振る舞いを見せるのかを観察した。</p> <p>結果としては、一定の投稿数以上で、3Dモデルに多様な変化が見られることがわかり、投稿する数やマッチングデータによって、コミュニティにおけるリレーションシップの構造が変化することが確認できた。</p> <p>コミュニティサイトのリレーションを視覚化することで、コミュニティサイトの構造を把握することができ、投稿の行為自体に新たな目的意識を持たせるのではないかと、運用実験において気が付いた。インターフェースなどの改善点はまだまだあるが、サイトのリレーションを視覚化することで新たに得られるコミュニケーションの可能性を見ることが出来たと思われる。</p> |                                 |              |